平成７年２月28日発行（毎月２回15日、30日発行）
第10巻第３号通巻137号
ゲーメスト２月28日号特別付録

鉄拳
TEKKEN™



GUIDE BOOK
ガイドブック

まずは動かさなきゃね！

基本操作

まずは覚えよう！ こうやって鉄拳は動かす

▶ボタン

パンチボタン2つに、キックボタン2つ。今までの格闘ゲームなら小・大といったところだが、鉄拳では右・左を使い分ける。

本誌では右パンチをRP(表では図)、左パンチをLP(表では図)。右キックをRK(表では図)、左キックをLK(表では図)と表記している。

▶レバー

8方向。前進、後退、ダッシュなど、従来の格闘ゲームと同じ使い方。

▶ガード

レバーを相手と反対方向に引くことによってできる。

上段攻撃に対しては上ガード。下段攻撃に対しては下ガード。中段攻撃は上ガードのみ可能だ。

▶ダッシュ

前ダッシュはレバーを前に2回素早く入れる。バックダッシュはその逆。走るというより、ステップする感じだ。

走りたいときはレバーは3回で、入れっ放しで距離がある程度開いていなくてはならない。相手と接触すると、相手を押し倒すこともできる。



ダッシュ中に相手に接触すると、このように押し倒すのだ。

▶投げ

LP・LK同時押しまたは、RP・RK同時押しで基本投げ。

キャラによってはコマンド投げもある。しゃがんでいる相手は投げられないぞ。

ところでこのゲームでの投げにはすべてスカリポーズがあり、間合いに入っていないときや相手がしゃがんでいるときに、投げを行うとそれが出てしまうのだ。

一応、そのスカリポーズにも攻撃力はあるが相手の体力は奪えないので、やはり出さないほうが賢明と言えるだろう。



投げのスカリポーズには、微力だが攻撃力がある。

▶起き上がり

一度転ばされてしまうと、何もしないでいれば永久に起きない。逆に相手を転ばしたときは追い打ち（ダウン攻撃）が可能だ。

起き上がり方も操作によって様々だから、その点については後のペー

ジで説明しよう。

▶通常技

ほぼ全キャラ共通の事柄としては、立ちLKは相手が転ぶ技であるということ。

さらに⇧RPはヒットすれば、相手は必ず浮く。そこに追い打ちをかけていくといいぞ。

▶必殺技

当然、レバーとボタンの組み合わせによって行う。本誌での表し方は、⇩はその方向に短く入れる。⬇は長く、つまり入れっ放しということ。

ボタンは(LP)、(RP)、(LK)、(RK)となっている。わかるよね？

また、この本は各キャラの必殺技を解説していく形になっているが、インストカードに載っている必殺技は既にゲーメスト本誌12／30号で解説済みなので、ここではインストに載っていない技のみを対象としている。

とはいえ、それでもすべて載せているわけではなく、現在公開不可の必殺技、つまり隠し技があるのだ。それは…。

①ガード不能技

文字通りガードが不可能な必殺技である。そんな非情な技だから、もちろん出るモーションはかなり遅く、余裕でかわすことはできる。でもやっぱり怖い…。

出すときの条件などはなく、全キャラ持っているとは限らないぞ。



吉光のガード不能技は、刀を使用したものだ。当然か…。

②10連コンボ

計10発の通常技を連続で出し続ける、究極の連携技。ただし、全部つながるとは限らない、というより絶対に連続技にはならない。途中3、4発つながるということはあるが、ガードしているほうも、最初上段だからといってレバーを入れっ放しにしていると、次に下段が来るということがあるのでボーッとはできないぞ。



ミシェールの10連コンボ。こんな技は普通では見られないでしょ？

③その他

まぁ、その他はインストにも、ここにも載っていない普通の必殺技。やってれば勝手に出たりするのもあるだろう。折を見て、ゲーメスト本誌でも紹介していくつもりだ。

ところで隠し技ではないが、鉄拳にはガードしてもひるんでしまう必殺技がある。無論、その間は防御不能だが、体力は減らないぞ。

これを「ひるみ技」と称し、ひるんでる間は次に技を入れることができることを覚えておこう。



このひるんでる間は防御不能だ。すぐに技を入れよう。



三島一八
日本人・空手家

主催者、三島平八の息子でありながら、大会終了後にクーデターを起こそうとしているらしいクールガイ。

主人公なだけにそつなく集められた必殺技が、対戦でのバリエーションを広げてくれる。主戦技、風神拳を中心に問答無用にゴリ押ししていくと気持ちいいぞ。足技が充実してるのも嬉しい。



KING
メキシコ人・レスラー

みなし子たちのため闘う。獣人ではなく覆面レスラー、普段は牧師として生活しているという、ギャップが凄い。

プロレスラーゆえに、投げ技は実に豊富。中には半分近く減る投げ技もあるパワー派だ。必殺技はどちらかというと単発なものが多いので、最終的にはやはり強力なコマンド投げを狙っていこう。



PAUL PHENIX
アメリカ人・柔道家

超熱血アメリカン。柔道技をベースとしているらしいが、ゲーム中ではほとんどわからない。三島をライバル視している。

外見からは想像もできないパワフルさと、テクニカルさがバランスよく混ざったキャラ。落葉や三宝龍で一気にたたみかけていくのが、このキャラの信条だ。



NINA WILLIAMS
イギリス人・骨法＋合気道

父親からは暗殺術として骨法、母親から護身術として合気道を継承。この大会には、暗殺者として送り込まれた。ターゲットは三島平八。

とにかく連続技が冴える、屈指のテクニカルキャラ。出るのが早い手刀連打から、力強い足技で締めるのが必勝パターン。リーチがあまりないことが欠点だ。

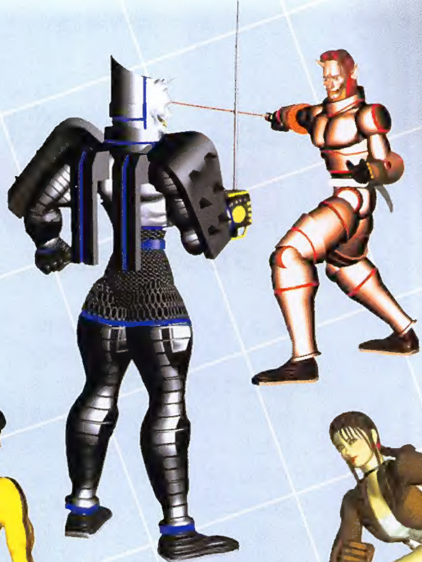


JACK

ロシア人(ロボット)・パワーファイター

旧ソ連軍が開発した、スーパー殺人ロボット。一八が起こそうとするクーデターを狙止すべく、ロシアが投入した最終兵器。

何をどう考えても、このキャラはパワー第一。足技はほとんどなく、あの太い腕をブンブン回して相手にプレッシャーを与えよう。投げの間合いも他キャラより広いようだ。



吉光

日本人だが既に国籍はない・卍流柔術

世界規模な窃盗集団卍党の首領。不正な利益を上げている人間からしか盗みを働くことはない。

誰が何を言おうと、このキャラは色物。勝ちポーズなど、とにかく笑える奴なのだが、必殺技をあまり使わず、性能のよい通常技で押していけるあたりは侮れない。ガード不能技も脅威だ。



MARSHAL LAW

中国系移民で無国籍・ジークンドー

ジークンドーの正統伝承者。この大会での莫大な額の賞金と、名声を得るために出場する鉄拳界の有名人?

このキャラは最も扱いやすいと言える。コマンドは難しいものがなく、連続技のつなぎもかなり簡単だ。ただ上段攻撃ばかりなので、冷静に対処されるとツライ闘いを強いられることになる。



MICHELLE CHANG

アメリカ人

平八に殺された父の仇を打つために、この大会に参加。それまでは各地を放浪していた。戦闘スタイルは中国系のものだ。

ミシェールの特徴は、素早い足技からの連携。種類が多く、いつでも2択・3択が迫れる。だが足技は威力はないので、いざというときは威力ある拳に頼ろう。

鉄拳　第1の関門

起き上がる君へ

―ダウン時の法則―

鉄拳というゲームはキャラの動きに、まったくと言っていいほど隙がない。言い換えれば、「これは出しちゃいけない！」という技が少ないのだ。したがって、技を出し合うか、やってみなくてはわからない、てな感じの試合が続くことがある（実力が同じなら）。

それはそれで特徴なのだが、ず〜とそんな調子では、はっきり言っておもしろくない。そこで、そんな状態にピリオドを打つべく存在するのが、鉄拳の起き上がりシステムなのだ。

なぜ重要なのか？ ダウン時の攻防

具体的になぜ、鉄拳の起き上がりシステムが、前に書いたような状態を防げるのか？

それはダウンしたほうが、あまりにも不利な状況になるからだ。

まず、起き上がりに無敵時間は一切ない。つまり起き上がり方がヘタな相手に、うまく技を重ねていくと死ぬまで立たせないことが現実にできる（キャラにもよるが…）。

これにより、不毛な乱打戦から抜け出すことができ、一気にたたみかける爽快感が味わえるのだ。だからこのゲームで勝ち抜くには「いかに倒して追い打ちをかける」かの一点にかかっていると言っていいだろう。

もちろんダウンしたほうも、そうさせないように最大の努力をすべきなのだ。

そこで次からは、具体的なダウン時の操作法を書いておいたので、しっかり頭に入れといてくれ。



あびせ蹴り系の技を持つキャラは、追い打ちが強力だ。

ダウンの基本攻防を知れ！〔ダウンさせたら〕

●レバー真上と同時にRP

一応、ホーミングしてくれるが、それほどあてにせず、キッチリと間合いを覚えて放とう。

レバーを入れっ放しと、すぐにニュートラルに戻すのとはジャンプの軌道と隙、それに威力が違うことも忘れずに。



一応、ホーミングするのだが、間合いはやはり考えよう。

●しゃがみLK

いわゆる足払いだ。まったくジャンプしないので、ほとんど隙がないのがいい。ただし、威力はジャンプ

RPに劣るぞ。

言い忘れたが、小ジャンプRPは下ガード、大ジャンプRPは上ガードと、同じジャンプ攻撃でもガードは使い分けなければならないぞ。

●特殊

各キャラで必殺技扱いになっている、追い打ち攻撃もある。その点は各キャラの必殺技の解説を参照してほしい。

また、追い打ち用の必殺技でなくても、普通の下段必殺技が当たることもあるが、そちらはあまり意識しなくてもいいだろう。

ダウンの基本攻防を知れ!〔ダウンしたら〕

鉄拳では、自分がダウンして何もしなければ永久に立たない。だが、レバーガチャをして適当に立ってしまっても、これもよくない。

そこでどういう操作をすれば、どういうふうに起き上がるかを書いていこう。

●ダウン中キックボタン連打

起き上がりキック(中段攻撃)。ちなみに、レバーを下に入れていると足払い(下段攻撃)が出せるぞ。

●ダウン中レバーを頭方向、キックボタンを連打

後転起き上がりキック。おそらく一番使うであろう、起き上がり攻撃。

回転はレバーを足方向に入れることで、前転にすることもできる。また、回転中にレバーを下に入れていれば、足払いにすることも可能だ。

キックボタンを押さえなければ回転だけも可能だが、重要なのは『回転中は無敵ではない』ということ。

相手の動きを見て、どっちに転がるか、技を出すかを選択しよう。



回転中が無敵でないことは、重要だぞ。

ダウンの基本攻防を知れ!〔跳ね起き〕

起き上がり時に、最も攻撃的に起き上がれるのが、俗に言う『跳ね起き』だ。この技は相手にヒットすればダウンしてくれるが、ガードされれば投げられる。操作法は次のとおりだが、必ず当たるときのみ出そう。

ダウン中相手が足側にいる場合

●レバーを頭方向LKRK同時押し

バッタキック、つまり両足を揃えて、足から相手に突っ込んでいく。

●レバーを足方向LPRP同時押し

前転クロスチョップ。前転後、頭から相手に突っ込んでいく技。

●後転中にレバーを相手方向LPRP同時押し

先のクロスチョップの後転版。



この起き上がり方が一番攻撃的。ガードされると投げられるぞ。

ダウン中相手が頭側にいる場合

●レバーを頭方向LPRP同時押し

後転ドリルアタック。後転してから、クロスチョップにひねりを加えて相手を襲う。

●前転中にレバーを相手方向に入れてLPRP同時押し

ドリルアタックの前転版。



ドリルアタック有り。あまり見る機会はなさそう。



目殺師は喧嘩上等!!

三島 一八

ネリチャギの種類が多いので、状況を考えての使い分けが大切だ!

担当：アディオスToshi

見た目はほとんど同じなのだが、性質が異なる必殺技を多く持っているのが一八の特徴だ。ネリチャギ系の技を３つも持っているのが特にそうだが、全体的に見ても足技が充実していると言えるだろう。

だからといってパンチ技が乏しいわけでもなく、風神拳といった高性能で使用頻度の高いものも持っている。ゆえに一八には「これが足りない」などということはなく、実に頼もしい限りだ。

そんな一八の必殺技のすべてを、一つ一つ解説していこう。

カラテ＋喧嘩
すべての必殺技が実践的だ!

●超ぱちき

一八唯一のコマンド投げ。威力は別にとりたててあるわけでもなく、ダウン時間もそれほど変化はない。

ただコマンドの性質上、ダッシュから決められるのが大きな利点と言えるだろう。

●風神拳

鉄拳というゲーム全体を通しても、かなり高性能な部類に入る必殺技。当然、一八の主戦武器である。

見た目はダッシュしてから右腕を突き上げる、なんのことないただのアッパーだが、威力が結構高い。

さらにこの技の恐ろしい点は、相手を浮かすことができ、追い打ちを入れられるところにある。入れる技としてはLK、RKどちらでもいいが、RKは右踵落としになりやすくそれだと入らないのでLKが一番無難だろう。



①風神拳は当たれば相手は浮く。
これだけでもかなりの威力だが…。



②なんと次に追い打ちがかかる。
そしてダウンした相手にも足払い。

こうやって相手がダウンしても、相手がかなりのスピードで起き上がらない限り、次にダッシュで近寄ってしゃがみLKを入れることが可能だ。

●空斬脚

隙があまりにも大きく、珍しく使えない必殺技。一応ガードされても相手はひるむし、コマンド上「押し倒し」との2択ができる。つまりかなりの遠距離でないと使えないだろう。

●右踵落とし

いわゆるネリチャギ系の技。足を振り上げるときのモーションには攻撃判定はないが、中段攻撃である。

これといった使い方はないが、相手がしゃがんでいてギリギリの距離で足払いなどを狙っているような場合、すかすように狙っていくといいだろう。足元のやられ判定が多少は小さくなるからね。

●破砕蹴

一種のあびせ蹴り。コマンド表では→↗RK、LKとなっているが、↗だけでも出すことができるぞ。螺旋襲刃脚にもなりやすいと思うが襲刃脚よりもボタンを押すタイミングを早めと覚えておこう。



③破砕蹴は立っている相手にガードされても、ひるませられない。

使い道はニーナのニールキック同様、ダウンした相手への追い打ちが主となる。しかし立っている相手にガードされても破砕蹴はひるんでくれないぞ。

●雷神拳

風神に対して雷神…。もともと一八は「雷」をトレードマークとするところがあり（ヒットマークから）、そういった意味で一八の代名詞とも言える必殺技だ。

では使い勝手は？と言われると、実はあまりよろしくない。風神拳はガードされてもほとんど隙はないし、出るのも早いが、雷神拳はまったくその逆。助走は長いし、ガードされたら必ず反撃を受けるぞ。

ただし、威力は最高級。当たれば相手の体力のほぼ半分は奪えるだろう。また、助走してる間は姿勢が低くなり、相手の上段攻撃（立ちパンチ）の下をくぐりつつ放つこともできる。



④上段をスカせる雷神拳。これはバクチというのでは？



⑤一発当たってこの威力。当たればね…。

とはいえやはりバクチ技なので、多用は控えるべきだ。ちなみに、空中での追い打ちもかからないぞ。

●ダブルアッパー

ごく一部を除いて全キャラ↘RPと↘LPはアッパーになるが、一八だけその2つが連続技になるという





ダブルアッパーの最後は相手が浮く。追い打ちを忘れずに。

ものだ。

もちろん中段攻撃なので、鬼哭連拳などより使いやすそうだが、出るのが多少遅く隙も大きくなる。ガードされそうなら、↘LPで止めて鬼哭連拳に持っていったほうがいい。



当たれば相手は浮くので、空中での追い打ちが可能。レバーは入れっ放しでも構わないぞ。

●ジャンプ下突き

ダウンした相手への、一八独自の追い打ち攻撃。通常の↑RPと見た目はほとんど変わらないが、若干だが威力は高めのようだ。さらに相手に当たると（ガードでも）、後ろに大きく跳ね返るのはよいのか悪いのか…。

欠点としては、レバー入れっ放しの大ジャンプ中でしか出せないこと。つまり隙がでかいのだ。

●奈落払い

たくさんある一八の必殺技の中で、唯一の下段技。通常技でいう、しゃがみLKを２回出す感じだ。

一回転目が当たると、自動的に２回転目も当たる優れ技で、ガードされてもほとんど反撃を受けないのが心強い。



奈落払いは貴重な下段技。一発入れば、自動的に次も入る。

コマンドは風神拳のキック版だが、おそらく踵落としになることが多いだろう。これは最後の↘を、入れてすぐに離すからだ。レバーを入れっ放しなら、ちゃんと出るので注意してほしい。

●左踵落とし

３つある踵落としの中の一つで、一番特徴的なのがこの技。右から左に変えたというだけじゃないぞ。

まず、一つは、出るのがかなり早い。これはかなりいい点だ。だったらこっちだけ使ってればよさそうだが、実は上段攻撃だったりする。だからしゃがんでいる相手には当てることはできない。



左踵落としは一番出るのが早いネリチャギ技だ。でも上段…。

体落とし	○●/○●
旋蹴り	●○/●○
超ぱちき	⇨ ⇨ ●●/○○
ワンツーパンチ	●○/○○ ○●/○○
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⇙ ○○/○● ○○/○●
風神拳（ふうじんけん）	⇨ ⇩ ⇘ ○●/○○
空斬脚（くうざんきゃく）	⇨ ⇨ ⇨ ○○/●○
右踵落とし	⇨ ○○/○●
踵落とし	座りから立つ途中 ○○/○● ○○/○●
閃光烈拳（せんこうれっけん）	●○/○○ ●○/○○ ○●/○○
破砕蹴（はさいしゅう）	⇨ ⇙ ○○/○● ○○/●○
雷神拳（らいじんけん）	⇨ ⇩ ⇘ ●○/○○
鬼哭連拳（きこくれんけん）	●○/○○ ○●/○○ ○●/○○
ダブルアッパー	⇘ ●○/○○ ○●/○○
骸割り	ジャンプ中 ○●/○●
奈落払い（ならくばらい）	⇨ ⇩ ⇘ ○○/○● ○○/○●
左踵落とし	ダッシュ中 ○○/●○

ポールに二の打ちはいらず！崩拳を極めよ！

ポール・フェニックス

威力絶大の崩拳。使い勝手のよい三宝龍蹴りと…最強へ…。

担当：K・K　雪風

　インスト技だけでもかなり強力な必殺技が揃っているポール。通常技もかなり強いのでこれ以上の技は必要ないかも？と思っている人もいるだろう。

　しかし！ポールの真の実力は、今回紹介する隠し必殺技にあると言っても過言ではない。

　今回この付録では隠し技の使いどころを中心に紹介していこうと思う。判定などはかなり重要なのでよく理解しておこう。

連携、連続、一撃必殺…すべてが揃っているぜ！

　まず投げ技から説明していこう。

●巴投げ

　日本の武道、柔道の投げ技で、相手の胸ぐらをつかみ、引き込みつつ自らは後ろへ倒れ込む。

　そして、足を相手の腹部に当て、引いたほうと逆方向に相手を投げるものである。

　威力的にはポールの投げ技中最大を誇るが、自分も寝込んでしまうので追い打ち攻撃が入らないという欠点はある。

　とはいえ、コマンドが基本投げを入力した後に逆にレバーを入れるだけと簡単なので、トドメを刺すときはこの投げ技のほうがよいだろう。



巴投げ！相手をフッ飛ばせ！



●**裏当て**

相手の手を引き込みつつ懐に入り、そこから裏拳を当てながらさらに全身を当て、相手をフッ飛ばす投げ技。

威力は通常投げと変わらず、追い打ちも、距離が開いてしまうので入りにくい。コマンドもダッシュがからんだりしているのである意味難しいといえる。

ではこの投げになんの利点があるのか?その理由はただひたすらにカッコイイに尽きる。



②こんなに飛ぶ!相手の格好がなさけない。

次に打撃系の必殺技を見ていこう。

●**ワンツーパンチ**

左手からジャブ、ストレートと連続でパンチを繰り出す技。ただ単に通常技をつなげただけのようだがスキはあまりないので間合いを詰めたいときなどにも使える。この技を単体で使うよりも、この後にLKをつなげた3段攻撃のほうが最後の蹴りが中段攻撃なので使えるぞ!(これってもしや…)

●**PKコンボ**

左ストレートをヒットさせた後に左の回し蹴りをつなぐ技。一応連続技で相手をダウンさせることができるが、すべて上段攻撃なのでしゃがんで避けられると反撃は必至だ。

使いどころとしては、相手の技をガードした後、相手の硬直時間に入れる反撃技として使うのがベスト。

●**PDKコンボ**

PKコンボと同種の技で、右ストレートの後、足払いをつなぐ連続攻撃だ。威力がさほどない上に、足払いで倒れることが決してないのであまり使えない技だ。

●**崩拳**

中国拳法の形意拳の突き技で、大きく踏み込んで水平に突きを繰り出す。ゲーム中では威力がかなりあるものの、出始めて、ガードされた後のスキが大きいため、よく潰されたり、するが、ガードさせれば反撃は受けない!反撃を受けたりする。

一応中段攻撃なので、しゃがんで待っている相手にPDKコンボで牽制しつつ使うのが効果的だ。



③しゃがんでいる奴にはウォーアー~と当てろ!

●**岩石割り**

コマンドを入力するとその場でいきなり地面に向かって正拳突きを繰り出す技。

立っている相手にも使えるが、この技はやはり倒れている相手に使うのが最もよい。立っている相手に使うときは一応下段攻撃として覚えておいてほしい。

ちなみにコマンド入力は、しゃがみながらRPボタンとなっているが、



④倒れている相手に容赦はいらねぇ!くらいな!



レバーの下方向と同時に押す感じでも出せるぞ！

●瓦割り

コマンド入力が岩石割りとボタンが違うだけだが、技の性質自体は全く違う。

瓦割りは振りおろすようなパンチ技で、判定が中段の上にかなり強力しゃがみ待ちをしている相手に使うと有効だ。

●瓦割り崩拳

瓦割り中に→の方向に入力した状態でRPを入れることでそのまま崩拳をつなげられる技。中段攻撃からさらに中段を重ねてしまうのでこれだけ出していても使えない。この技自体連続技ではないのだ。

この技の使いどころとしては瓦割りだけを連打で使い、反撃を試そうとする相手には崩拳をつけたそう。



この瓦割りから→+RPで…



崩拳だあ～！

●三宝龍上・中・下段

→→からLK、RKを入力することで双飛天脚が出せる。この技は入力が違うものの性能的には全く同じ。

ではどこが違うかというと2発蹴って着地した後、さらに、上段、中段、下段の蹴り技を連続で出すことができるのだ。どのように最後の3発目の蹴りを選択するかというと、まず、→→LK、RKまで入力しておき、上段蹴りを出したいときはレバーをどこにも入れずにRKを連打し、中段蹴りを出したいときはレバーを↓か→に入れたままにしてRKを連打、下段蹴りのときは↙か↓にレバーを入れてRKを連打すれば出るはずだ。上段蹴りをつなげるものは対CPU戦以外では使えない。対戦で



ここまでは双飛天脚だが…、



この後このような技をつなげられるぜ！

は中段か下段の2択で使っていくのが最も有効だろう。

以上が今回紹介できる技のすべてだ。対戦での技の使い方や流れについては本誌を参考にしてくれ！

腕取り逆十字	RP+RK
一本背負い	LP+LK
巴投げ	LP+LK ←
裏当て	→→ LP+RP
ワンツーパンチ	LP RP
双飛天脚	↗ LK RK
崩拳	↓↘→ RP
PKコンボ	RP LK
PDKコンボ	RP ↓ LK
落葉	しゃがみながら RK RP
あびせ蹴り	→→ RK
葉桜	しゃがみから → RP
岩石割り	しゃがみながら RP
三宝龍上段	→→ LK RK RK
三宝龍中段	→→ LK RK → or ↘ RK
三宝龍下段	→→ LK RK ← or ↙ RK
瓦割り	しゃがみながら LP
瓦割り崩拳	瓦割り中→ RP



多彩なコンビネーションで攻める!

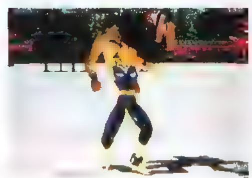
ニーナ・ウィリアムズ

キックだけではなく、パンチコンボも充実。うまく使えばリーチのなさもカバーできる。

担当：がっちん

ニーナはキックを中心とした連続攻撃が主体で、技の出も早くスキも少ない。中段攻撃も多彩にそろっており、攻める手段に困るということはないだろう。

通常投げの威力はどちらも同じ。だが、居反りのほうが自分の立ち直りが早いので、ダウン攻撃をかけやすい。こちらを狙ったほうが有効だろう。まあ、ほんのちょっとの差だけどね。



投げは居反りがオススメ。

しかし、なんと言っても一番使える技はエルボー。体力ゲージの3分の1は奪うことができ、ダウン攻撃も入れやすい。これだけのダメージを奪える技はそうそうない。チャンスがあれば積極的に狙っていこう。

素早い技で押していこう

●エルボー

投げ技の扱いになっているが、投げというよりは相手をつかんでから肘で打撃を与える技。さきほど述べたように、ニーナの技のなかでは頼もしいほどの減りを見せてくれる。コマンドも後ろ方向に入力しないので、投げやすさはなかなかよい。

ただ、注意しなくてはいけないのが、しゃがんだ状態からこの投げを試みるとき。レバーをニュートラルに戻すだけではだめで、完全に自分が立ち上がるまでコマンド入力は受け付けてくれない。というか、しゃがんだままの状態が続いてしまう。



このまま「ガツン！」と。



こんなに減る。

●首刈り投げ

技はかっこいいのだが、相手との距離が離れすぎてしまうため、いまいち使えない。ダッシュして四方投げを狙うとこの技になりやすい。

威力も通常投げと変わりはなく、間合い自体も同じ。使うとしたら最後の決めくらいか？



別名「大○兄弟投げ」でも両手。

●レバー入れワンツー

見た目はワンツーとまったく同じ。ただし、威力がわずかに高くなっている。まあ、こんな技もあるなくらいに思っててくれれば、いいんじゃないかな。

●2後ろ回し

右パンチで、右回し蹴りの連続攻撃。どちらも上段攻撃だが、ヒットすれば相手はダウンしてくれる。単独で使用するのではなく、相手の大技の返しとして利用することになるだろう。倒したあとは、もちろんダウン攻撃だ。



後ろ回し蹴りがつながり、相手はダウンする。

●PKコンボ

前出の2後ろ回しの左足バージョン。コンボに使用する左足は、ヒットしてもダウンしない。返し技で使うなら2後ろ回し、牽制に使うのであれば、すきの少ないPKコンボを使おう。

●PDKコンボ

PKコンボの左足を下段攻撃に変えたもの。もちろん連続攻撃。じっとしゃがんでいる相手に効果はないが、上下の牽制には有効。ヒットしても相手は倒れない。しかし、この攻撃を混ぜることによって中段攻撃が生きてくる。ときおり使おう。

●ラピッドキックコンボ

すでに紹介済みだが、この場を借りてちょっと訂正を。以前は、3段目まですべて中段と説明したが、中段攻撃は最初の1発目のみ。あとはすべて上段攻撃になっている。

また、ある程度近い距離でないとすべて連続でつながらない。ちょっと弱体化。





●アッパー+ストレート

中段攻撃のアッパーから始まる連続攻撃。最初の中段というのは使いやすいが、リーチがやや心もとない。

だが、この技の真の目的は、その次にどのボタンでもつながるところにある。アッパー+ストレート+RKとつなぐのが一般的なんじゃないかな。素早いコンビネーションなので、そう簡単には止められない。



このアッパーは中段攻撃。



そして連続攻撃へ。

●ボーンカッター

レバーを3回倒してからというよりは、ニーナがダッシュしたのを確認してからボタンを押すといった感じ。落ちついて入力しないと出にくいぞ。

使いどころは、ある程度距離をとっての突進になりそう。やはり奇襲的な意味合いは強い。しかも攻撃判定は上段。しゃがまれていると当たらない。

●バックナックルコンボ

1段目は中段攻撃のキック、その後は裏拳のような攻撃から右ストレート。3段攻撃ですべて連続になる。

1段目から2段目の移動距離が長く、一気に間合いを詰めることができる。3段目をガードされても隙が少ないので、がんがん押して行ってもかまわない。



この技がグーンと伸びる。

●双掌破(そうしょうは)

両手を使っての掌底。思いっきり前に踏み込みつつ、相手にねじ込む。一見下段攻撃のようではあるが、じつは中段攻撃になっている。

攻撃力もなかなか高く、相手にガードさせれば、まず反撃は受けない。ただし、スカってしまったら大ダメージを覚悟しよう。

さらに、相手の起き上がりに重ねておくと有効。この技自体はダウン攻撃にならないが、起き上がりモーション中を狙いたいところ。



ドカーン!!て感じ。

居反り	
四方投げ	
抱え込み肘打ち	⇦⇦
首刈り投げ	➡
ワンツーパンチ	
レバー入れワンツー	➡ ➡
トリプルスマッシュ	
ダブルスマッシュ	
PKコンボ	
PDKコンボ	⬇
ニールキック	⇨⇨
キックコンボ1	
ラピッドキックコンボ	⇦
アッパー+ストレート	⇦
ハンティングキックコンボ	前小ジャンプ
ボーンカッター	⇨⇨⇨
双掌破(そうしょうは)	⇨⇨
バックナックルコンボ	⇦



多彩な連続攻撃で押しまくれ!!

マーシャル・ロウ

中段の少ない技を持っているが、
それをいかに使いこなすかがポイントだ!!

担当：T，S

背番号03 これが、ヤツの必殺技だ

●ワンツーパンチ

左、右と早いパンチを上段に出し、1発当たれば、2発目も当たる。接近戦のときに使えば意外に有効だ。

●レバー入れワンツー

基本的にはワンツーパンチと同じ上段攻撃である。

この技に関しての使いやすさというと、例えば相手との距離が遠いときにダッシュで近づきながら出せる、といったとこである。

使い勝手はワンツーパンチと変わらない。

●左連拳

ロウが使う技の中でも、利用価値が高い左連拳。



このパンチが最高5発まで出るのだ。

素早い上段パンチを最高5回まで出し、最後の攻撃も当たると相手はダウンしてしまう。この技の攻撃も5回パンチを出すが、すべてが上段攻撃なので、しゃがまれていると当たらないため、2～3発で止めて相手の様子を見るのもいいだろう。

●ドラゴンナックルコンボ

この技はレバー入れドラゴンナックルコンボとは違い、ストレート、裏拳といった上段の連続攻撃である。

一応相手に当たれば、ダウンはするがあまり使わなくてもいい技である。使うなら、中段も入っているレバー入れナックルコンボがおすすめだ。

ここまでは、「マーシャル・ロウ」の手を使った打撃技である。ここまでの技は、基本的に相手との距離が近いときに使えば問題はないと思う。

ここからは中間距離のときに使う蹴り技を紹介していこう。

●ドラゴンロー

まずはこのドラゴンローという技。技の攻撃力は低いのだが、下段攻撃なので相手が立っていると、必ずヒットしてしまい、そこから始まる連続攻撃などもあり、意外と使える技。



チョコンと触れている蹴りが、実はすごく強いのである。

●三連ハイ

この技は呼び名の通り、上段にキックを3連発出す攻撃。

相手との距離が近ければ、最初の1発が入ると、最後まで当たりダウンさせられる。

しかし、少しでも距離が遠いと最後の蹴りはスカり、反撃をくらう恐れがあるので2発で止めておくのもいいだろう。

それに、1発目の攻撃力が高いので無理する必要もないだろう。



体力に注目。1発目の攻撃はこれだけ減らせるぞ。

●スライディング

マーシャル・ロウのコマンドで一番出しづらいコマンドと言える、スライディング。

入力は、最初しゃがんでからレバーを2回コンコンと入れると出るだろう。

この技も呼び名でわかる通り、相手に向かって「ズザザザー」とスベってゆき、足を払う下段攻撃である。

使い方として、スライディングは結構すべる距離が長いので、中間距離ぐらいのところから出すといいだろう。



サッカー選手並みのスライディング。

●ステップインミドルキック

いわゆる中段蹴りである。

与えるダメージは少ないが蹴りを出すときに一歩前へ踏み込んでから素早い中段蹴りを出すので、結構使える技でもある。

●ドラゴンスラッシュ

マーシャル・ロウが使う技の中で一番カッコがよく強い。簡単に言うと横跳び蹴りである。

ダメージも投げ技ぐらい与えて、しかも中段蹴りでもあり、防御されても防御崩しでもあるのだ。

この技に関しては、ほぼ無敵と言ってもいいくらい強い。

だが技の入力が前へ3回コンコンと入れて出すのだが、なかなか出ないときもあるので入力はしっかりレバーを入れるように注意しよう。



立ち防御をされていても…、



防御は崩しちゃうよ。

覚えておこう、連携技

マーシャル・ロウの技は今まで紹介してきたが、本当に上段攻撃が多く、中段、下段攻撃が少ないキャラクターであるのだ。

しかし、技と技を組み合わせるこ

とが結構できたりもして、使い方によっては、攻撃を上下に振ることも可能になるのだ。

そこでここからは、その技と技の組み合わせを何種類か紹介していこう。

左連拳→レバー入れドラゴンナックルコンボ

左連拳を2発出して、ドラゴンナックルコンボにつなぐ。

これは左連拳を3発まで出すとつながらないが、2発までなら全部当たる。

ドラゴンロー→三連ハイ→ステップイン・ミドルキック

ドラゴンローを出してからLKを2回押しレバーを右下に入れてLKを押すと、ドラゴンローがヒットすればこれも全部入る。

攻撃判定も下段、上、上、中段なので覚えておくといい技だぞ。

今回はこの代表的な2つしか紹介できなかったが、ほかにも発見したら紹介していこう。

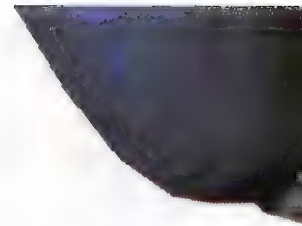


このハイキックから…、実はミドルキックも入るのだ。



折檻パンチ	
ドラゴンダイブ	
ドラゴンニー	⇨⇨
ワンツーパンチ	
レバー入れワンツー	➡ ➡
サマーソルトキック	⬇⇧
スピンキックコンボ	
左連拳	
ドラゴンナックルコンボ	➡
ドラゴンナックルコンボ	
サマーソルトドロップ	⬇⇧
ドラゴンロー	しゃがみながら
三連ハイ	
スライディング	しゃがみから⇗⇗
ドラゴンスラッシュ	⇘⇨⇨
ステップインミドルキック	⇗





プロレス技が冴える!

キング

パンチ・キックがなかなか素早く使いやすい。
もちろん最後に狙うは投げ技だ。

担当：がっちん

キングはプロレスラーらしく、コマンド投げの種類を全キャラ中で、最も多く持ち合わせているキャラクターである。キャラごとに2つある、ボタンのみで投げる通常投げ以外に4つのコマンド投げが存在するのだ。どの投げ技もカッコよく、プロレスマニアの読者であれば見逃せないところだろう。

また、あとで説明するフランケンシュタイナーも、ちょっと特殊な条件が付くものの、投げ技だということに変わりはない。さあ、七色の投げ技を使いこなそう。

多彩な投げ技が揃いまくり

通常投げの2つは、威力だけならブレンバスターのほうが高い。しかし、ココナツクラッシュであれば追い打ちをかけやすいので、どちらを使うかは好みしだいだろう。

●DDT

相手の頭を抱えて自ら倒れながら地面に打ちつける投げ技。威力は通



こんな感じで「ドスッ!!」



常投げの1.5倍くらいある。しかし、後ろ方向に入力するコマンドが2回続くため、投げ間合い外になり失敗しやすい。そのように考えれば無理に狙う必要はないだろう。

●ツームストン

相手を持ち上げつつ頭を下に向け直して、そのまま地面に叩き落とす投げ技。ゲージの半分は奪うことのできる破壊力を持つ。つねにこの投げができるようになれば理想だが、正確にコマンドを入力しないと、よ



②ツームストンができるようになればしめたもの。

くジャガードライバーになってしまう。

そこでオススメの入力方法は左下、左、右。きちんとできるように練習しよう。

●ジャガードライバー

コマンドが簡単なので狙いやすい投げ技だが、威力は通常投げの半分ほどという頼りなさ。あえてこの投げを狙うことはないだろう。

●ジャイアントスイング

もうお馴染みの投げ技。相手の足をつかみ遠心力を利用して遠く放り投げる。威力も申し分なく、ゲージの半分とはいかないものの3分の1以上は体力を奪える。コマンドが複雑なのが難点かな?しかし、一度は決めてみたい。



③かなり回転数が多い。決まると気持ちイイぞ。

●フランケンシュタイナー

さきほど特殊と述べたのは、この技をかけようとするモーションの浴びせ蹴りが攻撃判定を持つため。相手がしゃがんでいれば浴びせ蹴りがヒットし、立ち状態で無防備ならば、浴びせ蹴り+フランケンシュタイナーのダメージとなる。威力はゲージの3分の1ほど。



④ガシッとはまる感じ。カッコイイ。

突進系の技が豊富

●サテライトドロップキック

ドロップキックに似ているが、よく見ると空中できりもみしている。攻撃の判定は上段になっており、相手にしゃがまれると技がスカってしまう。ただし、立ちガードさせれば相手をひるませられるので反撃は受けない。



⑤かなり豪快に飛んでいる。



●1、2、アッパー

1発目が入ればすべて連続攻撃となる。攻撃判定は、上段、上段、中段となっており最後の3発目はしゃがみガードできない。キングの数少ないコンビネーション技の一つである。

●アリキック

少しずつ前進しながら相手の足元を狙う。もちろん下段攻撃。2発目までしか連続攻撃にならず、相手が無理に反撃を試みなければ3発目はガードされてしまう。

ダウン攻撃にも使用できるが、1発目がヒットすると相手は吹っ飛ぶので、この場合も3発入れることはできない。



スリスリと足元を狙う。3段目を当てると相手は大きくひるむ。

●ダブルニードロップ

空高く舞い上がり、相手を膝で押し潰す技。普段使用するよりは、ダウン攻撃専用と考えたほうがいいだろう。ヒットしたときのダメージ量は相当なものなのだが、滞空時間が長いのは気になるところ。さらに、技のスキも大きいので外さないように注意しよう。

●フライングクロスチョップ

読んで字のごとくの技。腕を十字に組んで相手に向かって突進していく。ただし、技が出るまでのスピードは早いので、なかなか対応されにくいだろう。なお、相手が立ちガードしたのであれば、ひるませることができる。



コマンドもお手軽で使いやすい。

●スマッシュアッパー

下からグーンと伸びるパンチ攻撃。出るのが早く、しかも中段攻撃になっている。ヒットさせれば相手を無条件でダウンさせることができるのも強み。ただし、ガードされてしまうと反撃を受けてしまうのがイタイところ。近距離で使うよりは、中間距離のやや離れた位置で使おう。

●ダイナマイトアッパー

グラフィックはスマッシュアッパーと全く同じで中段攻撃というのも同じ。だが、技自体のスピードがちょっと遅い（と思う）。はっきり言って、かなりやり込んだ人でも見分けるのは至難の業。また、こちらのほうがコマンドが難しい分やや威力が高い。

●ミドルスマッシュ

ネームがミドルスマッシュなのでボディあたりを狙っているようだが、実は下段攻撃になっている。コマンドが非常に似ているため、誤ってスマッシュアッパーになりやすい。また、ダウン攻撃に使用することもでき、追い打ちをかけやすい技でもある。唯一欠点を挙げるとすれば、攻撃力が低いということくらいか。



ダウン攻撃にも使える。

ブレンバスター	○●/○●
ココナツクラッシュ	●○/●○
DDT	⬁⬁ ●●/○○
ツームストン	⬁⇨ ●●/○○
ジャガードライバー	⇩⬃⇨ ●○/○○
ジャイアントスイング	⇨⇦⬁⇩⬃⇨ ●○/○○
ワンツーパンチ	●○/○○ ○●/○○
サテライトドロップキック	走り中○○/●●
1、2、アッパー	●○/○○ ○●/○○ ●○/○○
ジェイルキック	⇨⇨ ○○/○●
ドロップキック	⇨⇨ ○○/●●
ナックルボム	⬃ ●●/○○
アリキック	座り前進始め○○/○●×3
エルボードロップ	ジャンプ中○●/○●
スマッシュアッパー	⇨⇨ ○●/○○
ダブルニードロップ	⬃ ○○/●●
フランケンシュタイナー	⬁ ○○/●●
フライングクロスチョップ	⇨⇨ ●●/○○
ダイナマイトアッパー	しゃがみから⇨ ○●/○○
ミドルスマッシュ	⇨⇨レバー離す○●/○○



パワー全開、攻撃力は№1！

ジャック

一撃必殺の技を持つジャック。
ストレス解消には持ってこいのキャラクターだ!!

担当：T，S

パワフルな必殺技を使え

●ストレート＋エルボー

まず右手でストレートを出し、左手でエルボーをする。

見た目はあまり強そうではないのだが、攻撃判定が最初は上段、2発目が下段なので防御する側は立ってる状態から、しゃがみ防御しなくてはいけない。

接近戦では、とても有効な技である。

●パンチコンボ

下段にボディブローを3発出してから、最後に中段パンチを出す。

この攻撃はコンボと書いてはいるが、決して全部入る連続攻撃ではないので覚えておこう。



このパンチが最後の中段攻撃。威力も並ではない。

使い方としては、中間距離でボディブローを3発出しておいて、最後に突き出すパンチを当てるといった、フェイント攻撃がいいだろう。

●ハンマーナックル

この技は両手で相手を上から下に

たたきつける攻撃力がすごく高く、スキも少ない技である。

使い方は簡単。相手と接近戦のときに出せば、しゃがんでいる相手に当たり、当たれば必ずダウンする。



②ダウン攻撃を使うより、ハンマーナックルのほうが使える。

しかも、そのダウンした相手に近づきもう1回出すと、攻撃判定は中段攻撃なのだが、なぜか当たってしまうので、ダウン攻撃として使うのもいいだろう。

●ワイルドスイング

低い姿勢で手をブンブンブンと子供のケンカのように3回振り回す攻撃。



③本当に子供のケンカみたい。

子供ならいいがジャックがやると最強になってしまう。

最初の1発が当たると必ず3発入り相手をダウンさせることができる。

この攻撃はしゃがんだ状態から出すので、下段攻撃から出すといいぞ。

●ダブルアッパー

しゃがんでいる相手を両手で突き上げる中段攻撃である。

●ダブルハンマー

ダブルアッパーの後にもう1発ハンマーのように叩き落とす攻撃。

この技はモーションが早く1発目も2発目も中段攻撃で、1発目がヒットすると2発目もヒットして、相手は必ずダウンする。

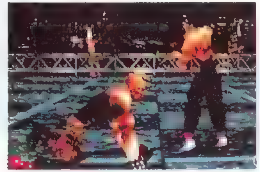
接近戦のときに使ってもいいし、中間距離で出しても2発目の攻撃が1歩前へ踏み込むので、使ってもいいだろう。

●ボディプレス

相手に向かって体ごと倒れるボディアタックである。

基本的に相手がしゃがんでいるとヒットする中段攻撃ではあるが、防御されてもヒットしても起き上がる動作が遅いので必ず反撃をくらってしまう。

よくヘルプレスという投げ技を出そうとすると、ボディプレスが出てしまうときがある。



④このときは、無防備である。

使うとしたら相手の体力がもうないときにいきなり使うといったことしかないだろう。

●スイングLナックル

●スイングRナックル

この技はスイングLとRナックルになっているが、ただ入力が同じで左手か右手かの違いなので難しく考える必要はない。

一応下段攻撃で攻撃しやすいが、単発でしかないためダメージも少ししか与えられず、当たってもダウンしないので、むきになって使うこともない。

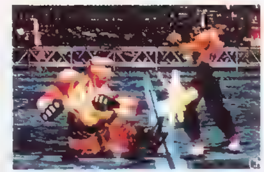
●その場しゃがみ

しゃがむことが攻撃にはなっていなく、相手の上段攻撃などを避ける動作である。

●ブラッドファン

この技はヒッププレスやその場しゃがみのときに立ち上がるまでの間に入力すると、座ったままで、右左右右か左右左左のダダッコパンチを出す。

もし接近戦でヒッププレスを防御され、相手が反撃に来たときなどは、ダダッコパンチを出せば、下段攻撃なので近寄ってくるところにヒットするであろう。



⑤意外と当たるダダッコパンチ。

この技を覚えておけば、そういったスキもなくなるし、ワザと出して相手を誘うのもいいので、ぜひ覚えよう。

●ハンマーパンチ起き

ハンマーパンチ起きというのは、

自分がダウンしているときに蹴り起きや前転、後転があるが、ジャックはその他にいきなり上半身だけ起き



なんかカワイイ、ハンマーパンチ起き。

上がり、その場で座りながらダブルハンマー攻撃をする。

攻撃判定は下段攻撃なので、相手は立ち防御は不可能である。

ダメージ的にも攻撃力はあるが当たってもダウンはさせられないので注意。

●しゃがみから

最後にジャックの最強技である、しゃがみからの５段攻撃を紹介しよう。

紹介では「しゃがみから」と書いてあるがレバーの入力は下に入れっ放しでもこの攻撃は出るので覚えておこう。

この技は１発目からの攻撃判定が下段、その後下、中、中、中段となっていて、１発目がヒットすると必ず５発ヒットしてしまう。

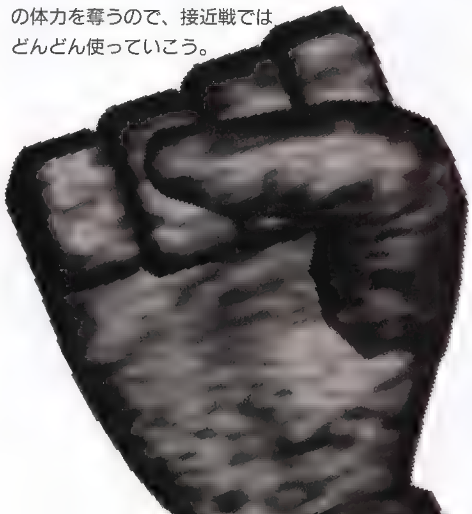
最後まで技がヒットしても相手はダウンしないが、およそ半分くらいの体力を奪うので、接近戦ではどんどん使っていこう。



まだ１発目。相手の体力に注目してほしい。



５発までヒットすると、こんなに体力を奪えるぞ。



リフトアップスラム	○●/○●
ヘルプレス	●○/●○
パイルドライバー	⇗⇨●●/○○
バックブリーカー	⇩⇗⇦○●/○○
ピラミッドドライバー	⇩⇖⇨●○/○○
ハンマーパンチ起き	ダウン中●●/○○
パンチコンボ	⬉●○/○○ ●○/○○ ●○/○○ ⬊○●/○○
ストレート+エルボー	○●/○○ ●○/○○
ハンマーコンボ	●○/○○ ●○/○○ ●○/○○
ハンマーナックル	⇙●●/○○
ダブルアッパー	立ち上がり中に●●/○○
ダブルハンマー	立ち上がり中に●●/○○×2
スイングLナックル	⬊●○/○○
スイングRナックル	⬊○●/○○
メガトンパンチ	⇦⇗⇩⇙○●/○○
パワーシザース	⇨⇨●●/○○
ヒッププレス	⇙○○/●●
ワイルドスイング	しゃがみから⇨●○/○○ ○●/○○ ●○/○○
ボディプレス	⇘●○/●○
ブラッドファン	ヒッププレス後●○/○○ ○●/○○ ●○/○○ ●○/○○
ブラッドファン	ヒッププレス後○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ○●/○○
その場しゃがみ	⬇○○/●●
ハンマーラッシュ	しゃがみから●○/○○ ●○/○○ ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○

MICHELLE



大きな拳を振り回せ!

ミシェール・チャン

足技からの連携を中心に、威力ある拳でトドメを刺そう!

担当：アディオスToshi

ミシェールの必殺技は主に足技から連携するものが多く、１発で終わるということが少ない。

だからあくまで連携であって連続技ではないので、１発入ったから次も必ず入るというわけじゃなく、ガードされると反撃を余裕で受けるぞ。

しかし、できるだけそういうことがないように、いろんなバリエーションを用意しているところに、ミシェールの強さがあるのだ。

相手のガード方向を考えてどの連携必殺技を使うか決め、常に２択、３択を相手に迫っていく。そんなミシェールの必殺技を見ていこう。

すべての連携技は相手の裏をかけ!

●前掃腿

簡単に言うと足払い。見た目、性質共に「しゃがみLK」とほとんど変わらない。

ではどこで見分けるのかと言うと、ボイスだ。一応、前掃腿ならば、気合を入れる。

ジャンプでのダウン攻撃が間に合わないときに使っていくといいだろう。

●前掃連腿

前掃腿からの連携技の一つがこれだ（連携にする場合は、RKで行う

ことに注意)。前号の本誌で紹介した「前掃十字把」が下段技→中段技に変化するのに対し、連腿は下段技→上段技に変化する。

結論から言うと、この連腿のほうはあまり使わず、十字把を多用したほうがいいぞ。隙は連腿のほうが小さいが、やはり中段は安定してるからね。ちなみに空中で当てない限り、連続にはならないぞ。


前掃腿から上のハイキックへ…。これが前掃連腿だ。当てにくいぞ。

●**前掃扇腿**

前掃腿を2回連続で出す。もちろん、下段技→下段技となり、連続では入らない。


前掃腿から再び下段の前掃腿になる前掃扇腿。威力が低い。

この連携は隙がほとんどないのはいいのだが、2発入っても威力が小さい。相手のガードを下げることを目的とし、十字把の布石として使っていくのが賢明だろう。

●**踏みつけ**

ミシェール独自の、ダウンした相手への追い打ち攻撃。↗RP(相手は右)とほとんど同じで、両足を揃えて相手を踏みつける。

この技も大ジャンプ中でしか出せないので隙は大きいが、威力はわずかだが高いようで、さらにガードされても大きく跳ね返るのがいい点だ。

しかし狙う機会は少ないと思うし、また多用すべき技ではないだろう。

●**突双掌**

ミシェールのひるみ技。両腕を揃えて引き、その反動を利用して相手を突き飛ばす。

ガードされて相手がひるんでいる間には、できれば連続技や立ちLKなどを入れたいのだが、残念ながら立ちRKしか入らないのだ。

ならば「背面取り」を…と思っても、相手が吹っ飛んでしまうため無理。せっかくのひるみ技だが、利用価値は他キャラに比べて低いと言えるだろう。

攻撃判定が出るのも遅いので、使うならば遠距離しかないぞ。


突双掌でひるんだ相手に入れる技は、立ちRPしかないのだ。

●**崩捶**

一歩踏み込んで相手を突く中段攻撃。他のPに比べてやはり出るのが遅いので、相手のわずかな隙を突いて…というわけにはいかない。

しかし出てる時間が長く判定も強いから、置いておく感じで使っていくのもいいだろう。さらに姿勢が低くなることも利用して、相手の上段攻撃をかいくぐって当てられると、カウンターも伴って最適だ。逆に足元が弱点でもあるわけだが…。

●**大纏崩捶**

先に書いた崩捶からの連系。崩捶がヒット直後に、相手を吹っ飛ばす一種の裏拳のようなもの。

崩捶がヒットすれば必ずつながるという、数多いミシェールの連携技の中で貴重な連続技だ。しかも崩捶がガードされたりスカって、この技が入力されていても出ないようになっている。つまり崩捶が出せたなら、後のことはまったく問題ないのだ。どんどん狙っていこう。


相手の上段攻撃をくぐって崩捶。すでに大纏崩捶は入力済み。
バーン!この後は追い打ちも可能。威力の高さは保証するぞ。

●**トーキック**

全キャラ↘RK(相手が右)でトーキックになるが、とりあえず↘LKでもミシェールは出るという程度。



↘RKよりは足の振り上げ方が高いが、ちゃんと中段技になっているから安心してくれ。それに一歩踏み込むように出すから、リーチがあるとも言える。まぁ、↘RKよりはこっちのほうが使い勝手はよさそうだ。

●背面取り

立ちRKが当たり、それと同時にレバーを後ろに引けば、自動的に相手の背後を取ってくれる技。RK以外の攻撃力はない。

●ジャーマン

背面取りを行ったときのみ可能な投げ技。入ればかなり強力なのだが実際、対戦中は返されることが多い。

なぜなら相手はしゃがみ攻撃が可能で、そうなるとこちらは投げられないばかりか、反撃をくらうことになるのだ。

この返し方を知っている相手にはジャーマンは決して狙わず、通天砲か大纏崩捶などを狙ってくべきだろう。



せっかく背面を取ってジャーマンをかけようとすれば…、このようにやすやすと返される。連続技を狙え！

●後掃腿

前掃腿と同じように、足払い系の一種だ。

この技のために自分からしゃがんでいってもいいし、前掃連腿を出した後に、斬捶・蒼空砲（中段）と併用していけば２択になって効果的。

●穿弓腿

後掃腿からの連携技。足が弓のように跳ねて相手を襲う。

間合いが近ければ後掃腿からの連続技になり中段技である。しかし遠いと上段技になり、後掃腿でしゃがんでしまった相手に対しては不都合極まりない。

後掃腿から穿弓腿を狙うときは、意表を突かない限り必ず近間で出すように。



遠間だとしゃがんでいる相手に穿弓腿はスカる。近間で使おう。

フィッシャーマンズスープレックス	
フロントスープレックス	
通天砲	
前掃腿	しゃがみながら
前掃十字把	しゃがみながら
前掃連腿	しゃがみながら
前掃扇腿	しゃがみながら
蒼空砲	立ち上がり中に
烈震踏	ジャンプ
斬捶	立ち上がり中に
突双掌	⇨⇨
崩捶	
大纏崩捶	崩捶ヒット中に
トーキック	
背面取り	ヒット後⇦
ジャーマン	背面取り中
後掃腿	しゃがみ前進始め
穿弓腿	後掃腿中

お頭は回転マニアだ!

吉光

中段攻撃に不安はあるが卍党秘伝の回転技を連携させて相手を翻弄せよ!

担当：K・K雪風

結構いい人!? 吉光の隠し技数は？

忍者軍団卍党の首領を務める仮面の忍吉光。

首領である吉光だが必殺技の数は他のキャラから比べてかなり少ない。

しかし、基本技からまたは必殺技から連携して使えるものが多く、相手を翻弄することができる。

では、その隠し技について説明していくとしよう。

隠し技公開! 連携の使いどころを誤るな

●三散華

基本技の右キック（上段蹴り）を入力に合わせて最高3回まで蹴り続ける技。

判定が上段にしかない上に連続技ではないのでヒットさせても大ダメージを与えられない。その上、タイミングさえ合ってしまえば投げ返されてしまうのだ。

かなり使い勝手が悪い技だが、使い所としては、相手より少し離れた所で見せ技（誘いに使う技のこと）として出し、上段蹴りだなと思って近づく相手に2回以上入力しておき迎撃する。タイミングが悪いと本当に投げられるが、それを見切る人間はそういないはずだ。これを警戒して三散華をしゃがんで避ける相手には、1回でやめて、後述する跳び膝蹴りを入れてやろう。跳び膝蹴りはスピードもある上に中段攻撃なので大抵はヒットしてくれるぞ！



一発目を見せておき…、



投げさすかよ!と2発目を!



大技カラ振りか!?と思わせて、



2発目をドッカーン!

●稲妻

この必殺技も三散華と同じタイプの技で、基本技の立ち左キックの後に素早く、しかも前進しながら中段蹴りを出すもの。三散華と同じように最初の立ち左キックを見せ技として使い、2発目を当てるのがベスト。三散華よりはかなり使えるので、この技を見せ技のメインに使っていこう。





●**跳び膝蹴り**

低空で相手に跳び込みつつ、膝蹴りを出す技。

攻撃判定が中段にある上に意外と素早いのでかなり使える技。三散華の後や、少し隙のある連続技を途中で止めてから使ったり、遠めからいきなり奇襲技として使うとよい。

入力が少し難しいが、タイミングさえ覚えてしまえばバッチリ。最後のRKは2回目の→と同時に入力するような感じでいこう。攻撃の要となる技なのでしっかり覚えよう。



オラーしゃがんでる奴はこれ。

●**忍法卍芟**

忍法卍葛と同形の技で、しゃがみ左右払いをしながら回転して前進し、入力するたびに足払いを出してくれる技。一応卍葛同様連続技で、左キックを入力し続けると倒れてくれる。

この技の利点は次の3つがある。

①忍法卍葛から入れる。

必殺技の忍法卍葛をしている最中ならいつでもこの技につなげることができる。



卍葛で回転しておき…、



すぐに卍変へ…上下とは…。

卍葛を上段ガードする相手に使うとかなり効果的で、これを警戒してきた相手には卍葛をやめて、跳び膝蹴りを出すのもよい。このように卍変は卍葛をもっと使える技にしてくれるぞ！

②最後まで入力し続けるとダウンに入ってくれる。

いうまでもないが、倒れている相手に入れられる技はかなり少ない。相手が終わるまで待っていたらまず倒れたほうがよい。このダウンしている間相手も追い打ち攻撃や各種ダ



卍葛で接近、しゃがんだら、



卍変をつなぎ、ガードしたら、



倒木蹴で決めだ！

ウンに有効な技を入れられるが、起き上がるのが普段より速いのでまず当たらないだろう。何かしようとしたら逆にこちらの起き上がり攻撃が入ってくれる。卍葛は最後まで入力すると終わっているが、卍変は2択に使えそうだ。

●倒木蹴

卍変をしゃがみガードで安定して避けようとする相手専用の技で、卍変の途中で入力すると、ある程度卍変が出た後にいきなり中段攻撃の蹴り上げを入れてくれる。この蹴りはもちろんしゃがみガード不可能。その上、ダウン技（相手が倒れてくれる技のこと）なので、追い打ちもかけられる。技自体が卍変から連続で入るので、卍葛→卍変→倒木蹴と上→下→中段に攻撃を振れる。

これだけでも使えるのにここにいろんな技が入ってきたら…。

とにかくこの技たちがメインになるだろう。

雫（しずく）	○● / ○●
双破（ふたば）	●○ / ●○
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	⇨⇨ ○○ / ●●
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	陽炎中に ●● / ○○
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	⬅ ●○ / ○○ 連打
忍法卍変（にんぽうまんじそう）	⬉ ○○ / ●○ 連打
三散華（さざんか）	○○ / ○● ○○ / ○● ○○ / ○●
忍法卍車（にんぽうまんじくるま）	⇙ ○○ / ●●
跳び膝蹴り	⇨⇨ ○○ / ○●
倒木蹴（とうぼくしゅう）	卍変中⇨ ○○ / ○●
稲妻（いなずま）	○○ / ●○ ○○ / ○●



TEKKEN GUIDE BOOK

TM

GAMEST